



## STORYSPACE E FICÇÃO EM HIPERTEXTO

**Raquel Longhi**

PUC - SP

Jornalista e mestre em Comunicação e Informação pela Universidade federal do Rio Grande do Sul.

Doutoranda no Programa de Comunicação e Semiótica da PUC-SP.

### **I. *Storyspace* e literatura contemporânea**

Em 1997, as ficções em hipertexto “*Afternoon, a story*”, de Michael Joyce, e “*I have said nothing*”, de J. Yellowlees Douglas, foram incluídas na antologia *Postmodern American Fiction: A Norton Anthology*, um termômetro que afere e consagra obras literárias nos Estados Unidos. Pela primeira vez, foram colocadas naquela importante antologia, obras produzidas em hipertexto, ao lado de nomes como William S. Borroughs, Norman Mailer, Thomas Pynchon, dentre outros, numa coleção que reúne autores inovadores de 1945 a 1997<sup>1</sup>.

“*Afternoon, a story*”, e “*I have said nothing*” foram produzidas em *Storyspace*, um programa de autoria em hipertexto criado por Michael Joyce, J. David Bolter e John Smith e apresentado ao público pela primeira vez em 1987. Em 1989, foi publicado *Afternoon...*, pela Eastgate Systems, e em 1991 a mesma Eastgate<sup>2</sup> lançou o *Storyspace*, que distribui até hoje. O programa de computador *Storyspace* e as obras literárias com ele criadas e distribuídas são exemplos de um tipo de literatura extremamente inventiva, falando-se de hipertexto.

A inclusão de obras em *Storyspace* na antologia citada acima é sinal de que tal tipo de criação, embora tenha surgido dentro da categoria de experimentalismo, a está ultrapassando, e entrando para a lista das obras mais importantes da literatura contemporânea.

A literatura está encontrando no suporte digital o meio de criação e difusão pelo qual há muito ansiava. O que parece estar tomando forma, hoje, é este outro formato da literatura contemporânea, que se deve em grande escala a tecnologias de escrita como o hipertexto e toda uma gama de possibilidades de criação e difusão na chamada hiperfídia, sem esquecer,

---

<sup>1</sup> Cf. Douglas, 2000.



é claro, de suportes anteriores ao surgimento dos meios digitais, ou seja, o video-texto e a holografia.

Na história da criação literária, não são poucos os exemplos que evidenciam o esforço de escritores em ultrapassar os limites da página impressa. A afinidade da literatura com os modernos recursos tecnológicos, dos quais os meios digitais são nosso objeto central de investigação, parece ser em primeiro lugar o resultado de um processo. Tal processo evidencia-se com a emergência do computador e de todo um movimento artístico que se dá em várias esferas, das artes plásticas ao vídeo, além da criação literária, em meados da década de 60.

Podemos estar no limiar de uma ruptura, que, na área da criação, será marcada pela criação de novos paradigmas estéticos. As chamadas “poéticas tecnológicas”<sup>3</sup> estão introduzindo novos modelos de pensamento e criação, com possibilidades de escrita e de fruição de leitura, que levam ao desmonte de padrões correntes por séculos de cultura impressa. Os novos paradigmas são teóricos, mas também são estéticos e conceituais. Estas tecnologias permitem uma arquitetura tridimensional e ao mesmo tempo permutatória para a escrita<sup>4</sup>.

É neste contexto que a literatura pode estar prestes a descolar-se do livro, seu imprescindível e fundamental suporte durante séculos, expandindo-se rumo a um outro meio de difusão e criação literária, o digital. Da tinta sobre o papel, saltamos, no século XXI, para outro espaço: o espaço da tela do computador. Este, tridimensional, cuja arquitetura não-linear anuncia-se mais como rede do que como seqüência fixa<sup>5</sup>, é marcado fortemente, no que tange à escrita, pelo hipertexto. É a partir deste texto composto por blocos de textos que podem ser interconectados entre si, em seqüências nunca fixas, mas mutantes, que a informação adquire um outro estatuto: o estatuto de um palimpsesto, em que cada tela substitui a anterior<sup>6</sup>, sendo que a anterior continua presente virtualmente. Ela pode ser atualizada pelos comandos do leitor, o usuário deste sistema de informação. Este novo estatuto do texto, eletrônico, em

---

<sup>2</sup> Na Web, [www.eastgate.com.br](http://www.eastgate.com.br).

<sup>3</sup> Cf. Machado, 1996.

<sup>4</sup> Id., Ib.

<sup>5</sup> Ted Nelson, em *Literary Machines* (1987) cunhou o conceito de hipertexto na década de 60, definindo-o como uma forma de escrita não-sequencial, composta por blocos de informação que podem ser ligados entre si. George Landow trabalha a convergência do hipertexto com a teoria literária, especialmente as noções pós-estruturalistas de texto aberto e de texto em rede (1998).

<sup>6</sup> Cf. Michael Joyce, in Nunberg, 1998, p. 280.



primeiro lugar, permite-nos conceber a literatura num sentido que está além daquela concebida dentro dos padrões da página impressa.

Um esclarecimento se faz necessário quanto ao fato de ter escolhido o *Storyspace* para proceder a esta análise. Em primeiro lugar, o próprio *software* é objeto de estudos. Por que não escolher algo mais “atual”, é uma pergunta que já ouvi algumas vezes. E as dificuldades de se obter estas obras, ou o próprio *software*, por não serem publicadas no nosso país, além de apresentarem custo elevado? Todas estas questões seriam relevantes, se meu propósito nesta pesquisa fosse outro que não o de analisar detidamente a qualidade literária de obras produzidas em hipertexto juntamente com as características do *software* de hipertexto que permite a estas obras diferenciarem-se de muitas outras, especialmente no ambiente da *WWW* – *World Wide Web*. Preocupações com custos, idioma, disponibilidade, ademais, seriam consideradas se este trabalho estivesse direcionado à recepção destas obras, já que isso incluiria, necessariamente, o acesso às mesmas. Entretanto, estando preocupada mais com a criação e utilização da tecnologia do hipertexto na construção de narrativas literárias, todas as questões acima parecem prescindíveis.

O interesse em aprofundar esta pesquisa na criação em *Storyspace*, portanto, vai além de questões de mercado, por assim dizer. Trata-se de uma ferramenta de criação importante para a literatura contemporânea, fato atestado anteriormente, e que vem produzindo obras de indubitável interesse no que diz respeito à literatura em hipertexto.

Longe de ser um *software* ultrapassado, o *Storyspace* pode ser considerado um clássico. Mostra texto verbal, imagens e eventualmente sons na sua forma mais básica e rudimentar: o texto é disposto em janelas cujo tamanho não passa de um quarto da tela do computador, em geral em fontes pequenas; as imagens, mesmo quando utilizam cores além do preto e branco, são compostas por traços – muito diferentes dos verdadeiros monumentos imagéticos tridimensionais produzidos pelos mais atuais programas de computador. A meu ver, entretanto, o que designa a *atualidade* de uma tecnologia não pode estar delimitado às suas características físicas, mas no que ele é capaz de deixar registrado. Quanto a este item, o *Storyspace* pode ser considerado muito atual, pois as obras nele criadas e disponibilizadas são consideradas há algum tempo, clássicos da literatura em hipertexto, e inclusive objeto de

estudo de muitos pesquisadores na área<sup>7</sup>. Além disso, este é o *software* mais antigo existente que ainda roda em qualquer computador, de doze anos atrás ou produzido recentemente<sup>8</sup>, o que atesta sua perenidade num mundo em que tanto *software* como *hardware* parecem estar constrangidos a atualizarem-se constantemente, assim como obras criadas nos mesmos.



for directions click yes (y)-- to start press Return  
©1987,93 by Michael Joyce. All Rights Reserved  
Eastgate Press 3rd Edition 1992 1 2 3 4 5...  
Eastgate Systems, Inc.  
PO Box 1307  
Cambridge, MA 02238 USA  
(617) 924-9044

Fig. 1. A página inicial de *Afternoon, a story*.

Diferente de questões mercadológicas, entretanto, o que chama a atenção e que será estudado neste trabalho é uma riqueza narrativa a qual, ainda que se utilize de outras formas de representação – visual e sonora, pode delas prescindir e ainda assim ser rica e consistente. O interesse fundamental, aqui, não se restringe às possibilidades de inclusão de mais e melhores formas de representação, sejam imagens ou sons, mas reside na capacidade de escrever em hipertexto utilizando-se de possibilidades técnicas que dizem respeito ao redirecionamento da narrativa e à multiplicação de suas possibilidades, sem que para isso a presença de imagens ou sons seja determinante. Ou seja, para que uma obra seja considerada de qualidade nos meios digitais, ela não necessita, necessariamente, de ser produzida com o

<sup>7</sup> J. Yellowlees Douglas (2000), Espen Aarseth (1997), Ilana Snyder (1997), J. D. Bolter (1991) são alguns autores que verificam as características do hipertexto ficcional criado neste programa; George Landow cita sua experiência na utilização do *Storyspace* em sala de aula (1997).

<sup>8</sup> Cf. Mark Bernstein, em entrevista à autora.

programa mais avançado; tal criação pode ser simples e ao mesmo tempo, complexa, por outros motivos que estão além de convenções de mercado.

Por riqueza narrativa, entendo as formas que se pode dar à narrativa em hipertexto a partir das possibilidades oferecidas pelo *software*. Um exemplo reside na construção textual a partir dos *links*. No *Storyspace*, a eles podem ser conferidas condições que alargarão o alcance semântico destas unidades textuais. Um exemplo: se o autor constrói determinado *link* e a ele confere um *guard-field* que lhe permite que seja acionado somente uma vez a cada cinco leituras, este *link* permitirá a esta narrativa um maior alcance e uma outra conformação do que aquele *link* que pode ser acionado a cada leitura. O *link* que fica “guardado”, sendo acionado uma em cinco vezes, como o exemplificado acima, permitirá ao autor – e o estará constringendo – a criar outras quatro alternativas de leitura que não incluem este *link*. Quando esta leitura for percorrida, por sua vez, será um trajeto a mais na gama de possibilidades oferecidas pelo hipertexto. Esta é uma das razões pelas quais o *link*, neste tipo de narrativa em hipertexto, vai além de mero elo de ligação. Sua existência implica em toda uma gama de possibilidades, pois ele carrega em si um lastro que permite ao autor multiplicar ainda mais as possibilidades narrativas.

O fundamental é que tudo isso faz com que a narrativa em *Storyspace* seja rica e peculiar devido as suas características. Pode-se afirmar que, a partir das possibilidades que o *software* abre, a narrativa terá mais consistência e será mais aberta a novas possibilidades além daquelas oferecidas pelo hipertexto em geral.

Finalmente, apesar de sua longevidade no mercado – já são 14 anos desde a primeira obra publicada<sup>9</sup>, o *Storyspace* pode ser considerado um clássico, assim como grande parte das obras literárias com ele produzidas. Estou entendendo uma obra “clássica”, dentre outras coisas, como aquela que não perde sua atualidade com o passar dos anos. A velocidade espantosa com que se move o mundo das tecnologias digitais parece contradizer qualquer tentativa de considerar algo clássico; entretanto, surpreendentemente, o *Storyspace* e obras como “*Afternoon, a story*” mostram que, mesmo no fugaz mundo digital, o velho pode produzir o novo.

---

<sup>9</sup> “*afternoon, a story*”, de Michael Joyce foi publicada em 1989.



## II. A título de história

A aproximação da literatura com as novas tecnologias dá-se praticamente em paralelo ao surgimento destas tecnologias, representadas especialmente pelo computador. Na década de 60, começa a haver um movimento de “migração” em que artistas, poetas e escritores investem em outros espaços criativos. Isto é ainda mais visível, se fizermos um recorrido na própria história das vanguardas, como no caso da Poesia Concreta, no Brasil, quando os escritores Haroldo e Augusto de Campos e Décio Pignatari começam a preocupar-se com a relação arte-tecnologia, voltada especialmente para a literatura<sup>10</sup>. Aquele momento, por sua vez, acompanhava uma discussão que estava se dando em vários outros países, especialmente nos Estados Unidos, Alemanha, França e Inglaterra. Haroldo de Campos recorda, a este respeito, a profética sentença de Abraham Moles, proferida no seu Manifesto da Arte Permutatória, em 1962: “a arte permutatória estava inscrita em linha d’água no horizonte da era tecnológica”. Nos Estados Unidos e Europa, um grupo de artistas, músicos e escritores como John Cage, Nam June Paik e Dick Higgins, se reúnem em torno do movimento Fluxus. Nam June Paik, músico, começa a elaborar intervenções performáticas utilizando-se de aparelhos eletrônicos, como televisões. Uma visada mais atenta ao movimento Fluxus mostra que aquelas obras teriam influência decisiva sobre a arte da contemporaneidade nos meios digitais.

No nosso país, a migração arte-tecnologia dá-se com Waldemar Cordeiro e sua exposição “Arteônica”, em 1978, continuando com os “livros-objeto” *verbi-voco-visuais*, de Augusto de Campos e Júlio Plaza<sup>11</sup>. Tratam-se de trabalhos pioneiros em arte eletrônica, que ocorrem não somente no Brasil, mas em vários países, e que continuam em um crescendo, passando pela década de 70, entrando na década de 80, com a video-arte e a holografia.

Mais recentemente, em 1996, buscando aferir a produção criativa das poéticas digitais, surge a primeira antologia internacional neste sentido, organizada pelo brasileiro Eduardo Kac, radicado nos Estados Unidos<sup>12</sup>. Uma publicação e um CD-Rom registram então aquela “poesia radicalmente nova”, que leva a linguagem “para além dos limites da página impressa e explora uma nova sintaxe feita de animação linear e não-linear, hiperlinks, interatividade,

---

<sup>10</sup> Conforme Haroldo de Campos, no artigo “Depoimento sobre Arte e Tecnologia: O Espaço Intersemiótico” (1997).

<sup>11</sup> Id., ib.

<sup>12</sup> Visible Language. New Media Poetry: Poetic Innovation and New Technologies. Eduardo Kac (org.), 1996.



geração de texto em tempo real, descontinuidades espaço-temporais, auto-similitudes, espaços sintéticos, imaterialidades, relações diagramáticas, tempo visual, múltiplas simultaneidades e muitos outros procedimentos inovadores”<sup>13</sup>. Tratam-se de “poemas imateriais”, na definição de Kac, que podiam ser disponibilizados em discos de computador, video-tapes e hologramas, podendo também ser lidos em CRTs e LCDs ou via Internet.

### III. Relato de uma leitura

A seguir, relato uma leitura da hiperficção “*Afternoon, a story*”, de Michael Joyce, produzida em *Storyspace*. Os comentários referem-se a especificidades do suporte com as quais me deparei ao longo da leitura, e com determinadas sensações subjetivas de um leitor que percorre uma história.

#### A leitura produz um original

Cada leitura realizada em hipertexto é uma leitura única. Isto coloca, *a priori*, a obra em questão num patamar específico – mais alto, certamente, do que a posição anterior da obra em si, ou seja, antes da leitura. Após uma leitura que a retira do limbo a que estava relegada, presa ao disquete, esperando por um leitor, a obra parece adquirir ao redor de si um halo de originalidade. A hiperficção, ao receber uma leitura que é única, porque feita de acordo com uma determinada combinação entre seus elementos, será transformada, também ela, em um objeto único. Tal unicidade, entretanto, não se constitui apenas na instância da produção do objeto, mas obedece a uma outra ponta, aquela da fruição da obra: no contexto digital, não só o autor terá importância sobre o resultado de sua obra, mas também, e principalmente, o leitor e o uso que dela realizar. Este *mix* de funções já era objeto de teóricos como Umberto Eco e Roland Barthes, dentre outros. A originalidade é conferida à obra através da soma entre sua produção e fruição.

Muitos autores têm se dedicado a falar do caráter de cópia da cultura digital. Neste suporte, tudo é cópia, nada mais é original. Encontramos no exemplo da leitura única, o contraponto a esta teoria. A narrativa de ficção, porque possibilita leituras únicas, torna-se, ela

---

<sup>13</sup> Id., ib., introdução (tradução nossa).

1 Trabalho apresentado no Núcleo de **Comunicação Audiovisual**, XXVI Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Belo Horizonte/MG, 02 a 06 de setembro de 2003.



mesma, um original. Para Bolter, por exemplo, na hiperficção não há *uma* história, mas *várias* leituras. A história será a soma destas leituras<sup>14</sup>. Nas palavras de Michael Joyce “A história existe em vários níveis, e muda conforme as decisões que você (leitor) faz”<sup>15</sup>.

Várias histórias correm em paralelo ao percorrer os caminhos de *Afternoon, a story*. Conforme o leitor atuar sobre as opções dadas, (utilizando o enter/return do teclado, ou simplesmente clicar sobre qualquer das palavras do texto, ou ainda, clicar sobre Y (*yes*) ou N (*no*), abrir-se-á um fio de história. Assim, as histórias se desenvolvem, tal como em uma montagem paralela, no cinema. É desta forma que a leitura pode começar com um texto em que o autor diz, sem ter certeza, que pode ter visto seu filho morto em um acidente de automóvel, pela manhã. Seções (espaços de escrita) diferentes se abrem, para dar a conhecer tanto sua dúvida quando fala sobre o acidente na estrada que teria presenciado, ou suas relações com a esposa, a esposa e o funcionário, por exemplo, como se fossem pensamentos desconexos na rede associativa da mente. *Afternoon* dá forma a estas associações mentais.

Voltando à narrativa, tantos momentos em paralelo podem ser vistos como a mesma passagem, pois, ao mesmo tempo em que Peter, o narrador, diz que provavelmente viu seu filho morto em um acidente de carro, em suas divagações, aparece seu relacionamento com o empregado, Werter, com a esposa, ou com a amante, Nausicaa. A narração de *Afternoon*, sempre na primeira pessoa, passa ainda, pela dúvida de Peter desde o momento em que pensa ter visto seu filho morto, passando pelo pavor de procurar pelo filho nos hospitais.

Um almoço, conversas sobre a esposa de Peter ou Nausicaa, e o papel de Werter em relação a este triângulo, acompanham a trama. O que muda, então? Se algo muda, é o contexto. Uma vez que a leitura se dá por caminhos diferentes, ainda que passem por pontos cuja história parece estar em paralelo, cada um destes espaços de história terá um sentido na medida em que o próprio contexto narrativo for se efetuando. Ou seja, o mesmo texto “eu acho que vi meu filho morto esta manhã”, ao ser aberto pela primeira vez, poderá ter um impacto, e mesmo um significado; já ao passarmos por esta *lexia* posteriormente, e conforme os *links* lidos anteriormente, poderá ter um outro significado. Sobre isso, e mais uma vez, o autor explica ao leitor: “Uma palavra que não tem um seguimento (que não leva a um espaço de escrita) na primeira vez que você lê a seção, pode levá-lo a outro lugar se você a escolher

---

<sup>14</sup> Jay David Bolter, *Writing Space*, p. 124-125.

<sup>15</sup> Esta é uma das “orientações” que autor faz ao leitor, em *Afternoon, a story*.



quando encontrar novamente a seção; e algumas vezes, o que parece ser um salto, como a memória, leva para outra direção”<sup>16</sup>.

A leitura de um hipertexto como “*Afternoon, a story*”, causa uma sensação de estranhamento. Contrariamente ao que se possa pensar, entretanto, este estranhamento é algo estimulante. Ao navegar pela história, tendo a liberdade de eleger os seguimentos (e também segmentos, porque *lexias*), em dado momento ocorre a sensação de perder-se e encontrar-se ao mesmo tempo. Estou à deriva num mar de possibilidades, mas escolho uma delas e o que se descortina naquele espaço de escrita que é a tela do computador, é o mais puro deleite. É a consciência, afinal, de se estar frente a uma verdadeira obra. Uma obra de arte. Passados quase dez anos de sua publicação, esta obra é atualíssima; por isso, clássica.

É desta forma que o leitor pode escolher de que maneira empreenderá sua leitura<sup>17</sup>. Na minha leitura, ocorreu uma sensação de desorientação (que, aliás, é outra das características das narrativas em hipertexto): ao mesmo tempo em que escolhi um caminho, por uma destas formas apresentadas acima, e que abriu-se mais uma *lexia* da história, fiquei curiosa sobre para onde levariam os outros caminhos oferecidos anteriormente. Ao lado da curiosidade, a indecisão: não teria sido melhor escolher outro *link*? Para onde me levaria? Qual *lexia* seria aberta, com que título, com que assunto? Queria estar em todas as *lexias* ao mesmo tempo, numa necessidade de deixar-me envolver pela rede de páginas entrelaçadas que formam este hipertexto.

Os *links*, no Storyspace, são diretos – distinguem a fonte do seu destino, na sua representação interna e na sua semântica, visível externamente pelos *map views* – representações dos espaços de escrita. A assimetria entre a fonte do *link* e seu destino, provou ser importante no desenvolvimento e sustentação da narrativa e em levar o leitor à conclusão de um argumento, segundo Bernstein<sup>18</sup>. Ao contrário de *links* unidirecionais, os *links* em *Storyspace* têm privilégio sobre a hierarquia, ou seja, podem ser dirigidos não a um espaço apenas, mas a vários espaços diferentes entre si.

---

<sup>16</sup> Idem.

<sup>17</sup> Além da tecla “return”, ou do clique do mouse, a leitura pode se dar através de uma barra de quatro “botões” existente ao pé de cada página. O primeiro é para o retorno, representado por uma flecha; o segundo, o ícone de um livro, é um *browser*, que aponta uma lista de possíveis *links* a serem acionados a partir da página em questão; o terceiro é composto pelas letras “Y” e “N”, que representam, obviamente, dentro deste contexto, as palavras “yes” e “no”, e que, quando acionados, levam a páginas diferentes entre si; o último botão é usado para imprimir a página que se está lendo no momento.

Mas não é só isto. Ao mostrar uma janela em que aparecem os diversos *links* de uma determinada página e seus caminhos para outras páginas, a hiperficção está possibilitando mais ao leitor. Está mostrando um pouco de sua estrutura interna, porque permite a visualização de linhas de comando. Em *Afternoon*, todas as destinações aparecem na opção “links” – onde são listados todos os *links* que partem da referida página. Outras obras, como *Patchwork Girl*, usam os *map views*, para mostrar sua estrutura (Fig. 2).

Há uma espécie de “poder” de escolha conferido a mim, um leitor. De um lado, eu, leitor, tenho decisões que vão produzir um significado; sou um pouco autor, na medida em que, movendo-me entre blocos de informação, crio. De outro lado, o autor, que é um leitor *antes*, porque todos somos leitores, mas também um autor *depois*, porque certamente não previu todas as combinatórias possíveis dentre os *links* e caminhos da história. Assim, a cada leitura que fizer de sua própria obra, ele mesmo, o autor, também criará uma leitura única, um texto com significado.

Como todo autor, que conhece o programa que manipula, e neste momento refiro-me a programas de computador, o fato de poder ver aquela lista de comandos, me faz sentir um pouco autor. Em geral, é muito mais o autor que tem consciência da estrutura de funcionamento do meio do que o espectador. Numa narrativa, por exemplo, seja um romance num livro, um filme ou mesmo uma hiperficção, ao leitor/espectador cabe a fruição da obra. Há mesmo um “abandono”, um deixar-se levar. Isto é chamado de imersão por alguns autores, como Turkle (1997), um momento em que ocorre a concentração de todos os sentidos, quando se perde a noção da presença dos objetos e equipamentos pelos quais é transmitida a narrativa. A imersão é a rendição total à obra.

Estou imersa em uma história, elegendo caminhos, entrando em seqüências espaciais de texto narrativo, e, ao mesmo tempo, tenho sinais fornecidos pelo programa que me mostram um pedaço do seu, por assim dizer, “esqueleto”. A hiperficção, assim, deixa a nu uma parte de sua estrutura interna e me concede a mim, leitor, sua intimidade. Agora, eu leitor confundo-me com o outro, autor. Eu, leitor, apreendo a narrativa. Agora, somos cúmplices.

---

<sup>18</sup> “Storyspace 1”, in: Proceedings of Hypertext’02.

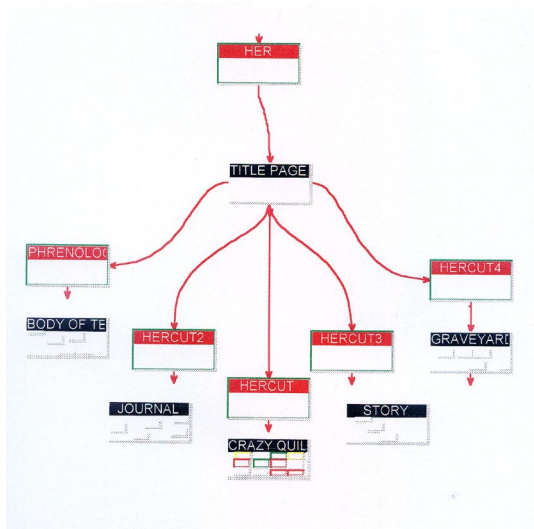


Fig. 2. Map view mostrando espaços de escrita e seus links, na obra *Patchwork Girl*.

## Conclusão

A leitura única, que concede um halo de originalidade para a hiperficção e a sua construção como objeto original é o que, finalmente, constrói o leitor como um autor. Não só isto, este leitor, executando sua leitura, *realiza* o texto enquanto um todo de significado. Neste percurso, em que seu “discurso discorrido” (Liestol, 1997)<sup>19</sup> conformará um trajeto único, apesar das múltiplas linearidades possíveis, o leitor vai tomando consciência da ampliação de suas funções. Ainda que os autores da Escola de Constanza e os teóricos da Teoria da Recepção já tenham conferido ao leitor a função de produtor de sentido, é agora, com as possibilidades do hipertexto, que isto realmente se amplia. Há algo como uma concretização das potencialidades de um leitor produtor de texto<sup>20</sup>, para usarmos um termo de Umberto Eco.

Depois de fazer esta leitura, tenho a certeza de que a hiperficção “*Afternoon, a story*”, é pioneira em muitos sentidos. Não só pelo fato de ter sido a primeira publicada, mas também porque reflete precisão no domínio do hipertexto, usando-o como uma ferramenta definitiva

<sup>19</sup> Para este autor, o hipertexto inclui um terceiro nível à história-discurso, que pode ser definido como o nível do “discurso discorrido”. Isto se refere à criação de um caminho baseado na seleção e combinação de elementos já existentes numa ordem espacial de nós e ligações. Então, a linha do discurso, para este autor, dividir-se-á em dois níveis diferentes: o discurso como texto não-linear armazenado no espaço (virtual), e o discurso discorrido, tal e como foi lido de fato. Haverá uma história possível ou potencial, aquela que está armazenada, e outra história de fato, que o discurso discorrido articula.

<sup>20</sup> Eco denomina esta relação do leitor com a obra de “pragmática do texto”, ao falar da “atividade cooperativa” que leva o destinatário a tirar do texto aquilo que o texto não diz, a preencher espaços vazios. (Eco, 2002).



para a escrita de ficção. Esta obra parece estar se condensando no solo fértil da produção de ficção em hipertexto como uma obra única e singular na sua multiplicidade. É literatura, pura literatura.

## **Bibliografia**

Aarseth, Espen J. **Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature**. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.

Barbosa, Pedro. **A Ciberliteratura. Criação Literária e Computador**. Lisboa: Ed. Cosmos, 1996.

Barthes, Roland. **S/Z: uma análise da novela Sarrasine, de Honoré de Balzac**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1992.

Baudrillard, Jean. **Simulacres et simulations**. Paris: Ed. Galilé, 1985.

Benjamin, Walter. "A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica". **Obras escolhidas I**. São Paulo: Brasiliense, 1987.

Bense, Max. **Pequena Estética**. São Paulo: Perspectiva, 1970.

Bolter, Jay David. **Writing space: the computer, hypertext, and the history of writing**. Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates, 1991

Borges, Jorge Luis. **Ficciones**. Barcelona: Emecé, 1996.

Butor, Michel. **Repertório**. Trad. e org. Leyla Perrone-Moysés. São Paulo: Perspectiva, 1974.

Campos, Haroldo. **Ideograma. Lógica, Poesia, Linguagem**. São Paulo: Perspectiva - Edusp, 2000.

\_\_\_\_\_. **A Arte no Horizonte do Provável**. São Paulo: Perspectiva, 4ª ed., 1977.

\_\_\_\_\_. "Depoimento sobre Arte e Tecnologia: o espaço intersemiótico". In: Domingues, Diana (org.). **A Arte no Século XXI: a Humanização das Tecnologias**. São Paulo: ed. Da Unesp, 1997, pp. 207-215.

Campos, Augusto de. "Do tipograma ao videograma". In: Araújo, Ricardo. **Poesia Visual. Video Poesia**. São Paulo: Perspectiva, 1999.

Derrida, Jacques. **A Escritura e a Diferença**. 2ª ed. São Paulo: Perspectiva, 1995.

Douglas, J. Yellowlees. **The End of Books – Or Books Without End? Reading Interactive Narratives**. Ann Arbor: The University of Michigan Press, 2000.



- Eco, Umberto. **Lector in fabula**. 2a ed., São Paulo: Perspectiva, 2002.
- \_\_\_\_\_. **Obra Aberta**. 8ª ed. São Paulo: Perspectiva, 1991.
- Higgins, Dick. **Modernism since Postmodernism: Essays on Intermedia**. San Diego, CA.: San Diego State University Press, 1997.
- \_\_\_\_\_. **Horizons. The Poetics and Theory of the Intermedia**. Carbondalle and Edwardsville: Southern Illinois University Press, 1984.
- Deleuze, Gilles e Guattari, Félix. **Mil Platôs. Capitalismo e esquizofrenia**. V. 1. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1996..
- Joyce, Michael. “Sustituyendo al autor: ‘Un libro en ruinas’”. In: Nunberg, Geoffrey (comp.). El futuro del libro. In: NUNBERG, Geoffrey (comp.). El futuro del libro. Barcelona: Paidós, 1998, pp. 279-302.
- Landow, George P. Hypertext 2.0. **The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology**. (Revised, amplified edition). Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.
- Liestol, Gunnar. “Wittgenstein, Genette y la narrativa del lector en Hipertexto”. In: Landow, George P. (org). Teoria del Hipertexto. Barcelona: Paidós, 1997, p. 109-145.
- Machado, Arlindo. **Máquina e Imaginário**. 2ª ed. São Paulo: Edusp, 1996.
- Manovich, Lev. **The Language of New Media**. Cambridge, Mass.: The MIT Press, 2001.
- Melo e Castro, E.M. de. Nádía Battella Gotlib (org.). **O Fim Visual do Século XX. E outros textos críticos**. São Paulo: Edusp, 1993.
- Menezes, Philadelfo (org.). **Poesia Sonora. Poéticas Experimentais da Voz no Século XX**. São Paulo: Educ, 1992.
- Moles, Abraham. **Rumos de uma Cultura Tecnológica**. São Paulo: Perspectiva, 1973.
- \_\_\_\_\_. **Teoria da Informação e Percepção Estética**. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1978, 2ª ed.
- \_\_\_\_\_. **Arte e Computador**. Trad. de Pedro Barbosa. Porto: Afrontamento, 1990.
- Murray, Janet H. **Hamlet on the Holodeck: The future of Narrative in Cyberspace**. New York: Free Press, 1997.
- Nelson, Theodor Holm. **Literary Machines**. Publicado pelo autor, Edição 87.1, 1987.



Perloff, Marjorie. **O Momento Futurista. Avant-Garde, Avant-Guerre, e a Linguagem da Ruptura.** Trad.: Sebastião Uchoa Leite. São Paulo: Edusp, 1993.

Plaza, Júlio. **Tradução Intersemiótica.** São Paulo: Perspectiva/ CNPq, 1987.

\_\_\_\_\_ e Tavares, Mônica. **Processos Criativos com os Meios Eletrônicos: Poéticas Digitais.** São Paulo: Faep-Unicamp, Universidade do Estado da Bahia – Uneb, Ed. Hucitec, 1998.

Pound, Ezra. **A arte da poesia. Ensaios escolhidos.** Trad. de Heloysa de Lima Dantas e José Paulo Paes. 2ª ed. São Paulo: Cultrix, 1990.

\_\_\_\_\_. **ABC of reading.** London: George Routledge & Sons, 1934.

Snyder, Ilana. **Hypertext. The Electronic Labyrinth.** New York: New Your University Press, 1997.

### **Anais de eventos**

**Proceedings of Hypertext '02.** University of Maryland. June 11<sup>th</sup>-15<sup>th</sup>, 2002. College Park, Maryland, USA.

### **Obras eletrônicas**

Joyce, Michael. **Afternoon, a story.** Eastgate Systems, Cambridge, 1991. (disquete)

Bootz, Philippe. “Poetic Machinations”. In: **Visible Language, 3.2 - New Media Poetry: Poetic Innovation and New Technologies.** Eduardo Kac, Ed., Providence: Rhode Island, 1996.

Landow, George. **Writing at the edge.** Eastgate Systems. Cambridge, MA, 1992. (disquete)

Jackson, Shelley. **Patchwork Girl.** Eastgate Systems. Cambridge, MA, 1995, (CD-Rom).